

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA LATIHAN TAKTIK MENYERANG UNTUK USIA 14-15
TAHUN DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA
BERBASIS *BLOG***

Oleh:
Achmad Ashari
NIM 14602241033
email : **Achmadashari10@gmail.com**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan model media latihan untuk menghasilkan variasi model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola yang mudah diakses.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilakukan melalui tahapan: (1) Potensi masalah; (2) Mengumpulkan data; (3) Mendesain produk; (4) Pembuatan produk; (5) Validasi produk; (6) Revisi produk; (7) Produk akhir; (8) Uji coba produk. Penelitian ini menghasilkan produk yang divalidasi oleh *expert*. Produk yang dihasilkan diuji cobakan kepada pelatih dan atlet. Subjek uji coba kelompok kecil adalah Sekolah Sepakbola AMTRI dan subjek uji coba kelompok besar adalah Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000.

Data hasil validasi dari *expert* mendapatkan persentase 85% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Penilaian dari uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 83% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil dari penilaian uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 84% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil penelitian ini adalah pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* layak/baik digunakan sebagai bahan pembelajaran latihan taktik menyerang dalam sepakbola.

Kata Kunci: taktik menyerang, *blog*, dan atlet usia 14-15 tahun.

**DEVELOPMENT OF MODEL TACTIC TRAINING MEDIA ATTACKING FOR AGE OF 14-15
YEARS IN SOCCER GAMES
BLOG BASED**

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a model of training media to produce variations in the media model of attack tactic training for ages 14-15 years in accessible football games.

This type of research is research and development. This research was conducted through stages: (1) Potential problems; (2) Collect data; (3) Designing products; (4) Making products; (5) Product validation; (6) Product revision; (7) Final product; (8) Product trials. This study produces products that are validated by experts. The product produced was tested on the trainers and athletes. The small group trial subjects were AMTRI Football School and the subject of large group trials was BPM Villa 2000 Football School.

Data from expert validation results in 85% percentage and are included in the "very good" category. Assessment of small group trials received a percentage of 83% and was included in the "very good" category. The results of the large group trial assessment received a percentage of 84% and included in the "very good" category. The result of this study are the development of an attack tactic training media model for ages 14-15 years in a decent/good blog based football game used as an instructional material for attacking tactics in football.

Keywords: attack tactics, blogs, and athletes aged 14-15 years.

Pendahuluan

Tujuan permainan sepakbola adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya dan mempertahankan kemasukan bola ke gawang sendiri dari serangan lawan. Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas orang, masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan (Luxbacher, 2011: 2). Dengan tujuan permainan sepakbola seperti yang telah dijabarkan diatas maka perlu taktik yang bermacam-macam dan bervariasi. Taktik merupakan komponen penting dalam permainan sepakbola. Menurut Primasoni & Sulistyono (2016: 29) taktik adalah pemikiran bagaimana menang melawan tim lawan terlepas dari komponen teknik, fisik, dan mental. Sehingga taktik perlu terus adanya pengembangan. Hal ini agar permainan sepakbola semakin berkembang. Peluang terciptanya gol semakin banyak dan permainan sepakbola semakin menarik untuk ditonton. Semakin banyak variasi taktik permainan maka akan sangat sulit lawan untuk menebak taktik permainan yang digunakan saat pertandingan. Sehingga akan semakin mudah sebuah tim untuk menciptakan gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.

Di era saat ini anak-anak sudah banyak mempunyai *Handphone*. Survey yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan Unicef tahun 2014. Setidaknya ada 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini. Mayoritas dari mereka yang disurvei telah menggunakan media online selama lebih dari satu tahun. Lebih dari setengah responden (52 persen) menggunakan ponsel untuk mengakses internet, namun kurang dari seperempat persen (21 persen) untuk *smartphone* dan hanya 4 persen untuk tablet. Sehingga dari survey tersebut permainan anak-anak juga mengalami perubahan (Broto, Februari 2014). Anak-anak lebih menyukai apapun yang berkaitan di *handphone*. Akses internet juga sudah mudah dilakukan. Setiap *handphone* android pasti bisa mengakses internet. Dengan kemudahan mengakses internet. Anak-anak akan lebih senang dan sering membuka internet. Jika taktik sepakbola mudah dipelajari anak melalui internet. Maka ketika

latihan pelatih lebih mudah dan cepat memberikan arahan materi yang berkaitan dengan sepakbola.

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika PPL di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000. Taktik permainan menyerang yang sering digunakan di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 usia 14-15 tahun perlu adanya variasi-variasi baru dalam penyerangan sehingga permainan lebih menarik, sesuai dengan karakteristik pemain usia 14-15 tahun yaitu merubah gerakan arah serangan setelah itu bola cepat diberikan ke depan. Dalam pertandingan pemain-pemain kurang banyak menggunakan gerakan menipu arah serangan dalam menguasai bola. Selama ini taktik permainan yang digunakan untuk menyerang masih mudah ditebak lawan. Pemain belakang langsung melambungkan bola kedepan menuju pemain depan tanpa adanya gerakan menipu arah serangan. Dimana serangan semacam ini untuk anak-anak Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 usia 14-15 tahun tidak efisien dan sangat mudah ditebak pemain belakang lawan. Permainan tanpa melalui mengolah bola dari pemain tengah untuk menipu pemain belakang lawan dan menguasai permainan. Sering juga terjadi ketika bola umpan lambung dari samping menuju area penjaga gawang langsung diberikan tanpa ada taktik yang membuat pemain bertahan lawan tertipu.

Jika model pertandingan untuk anak-anak di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 usia 14-15 tahun yang digunakan sering menggunakan taktik bola dari pemain belakang langsung ke pemain depan. Tanpa ada gerak tipu permainan untuk menerobos pertahanan lawan. Serangan dari sisi lapangan manapun yang menuju ke area penjaga gawang tanpa ada variasi. Akan membuat tim sulit untuk mencetak gol. Maka perlu adanya pengembangan model latihan taktik menyerang agar peluang terciptanya gol semakin banyak. Sehingga perlu terus adanya pengembangan dalam merancang taktik, karena dalam permainan sepakbola, taktik merupakan proses kunci keberhasilan menembus pertahanan lawan untuk mencetak gol. Padahal menurut Primasoni (Juli 2012) kompetisi dapat dijadikan suatu momentum atau suatu motivasi agar anak selalu berlatih tanpa rasa bosan. Jika

latihan membosankan maka dalam berain ketika pertandingan akan tidak semangat.

Dilihat dari masalah yang ada, sehingga perlu dikembangkan model latihan yang lebih banyak lagi. Khususnya taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun. Dimana taktik yang sudah dibuat harus lebih mudah diakses, menarik, mudah dilakukan dan tidak membuat bosan dari taktik yang sebelumnya sudah ada. Sekaigus disesuaikan dengan perkembangan kegemaran anak khususnya anak usia 14-15 tahun. Dengan demikian, peneliti bermaksud membuat penelitian dengan judul “Pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog*”. Dari model latihan ini diharapkan bisa memberikan pengembangan taktik menyerang agar permainan semakin menarik dan mudah untuk mencetak gol.

Metode Penelitian

Model Pengembangan

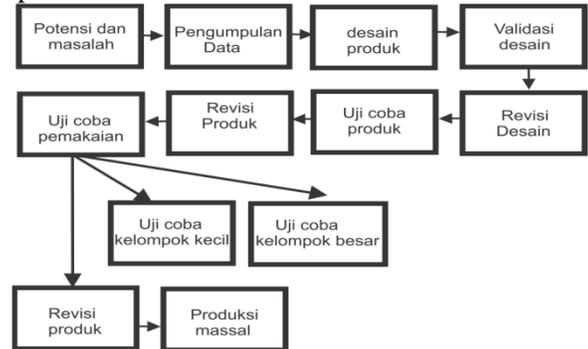
Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian R&D merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validasi suatu produk.

Penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah mengembangkan produk berupa *blog* yang dapat membantu memahami media taktik menyerang olahraga sepakbola usia 14-15 tahun. Disusun dengan bentuk yang mudah dipahami dan mudah di akses melalui handpone. Peneliti akan melakukan validasi terhadap taktik dan tampilan *blog* guna untuk mengetahui kelayakan dari produk media taktik menyerang berbasis *blog* untuk dijadikan media pembelajaran. Validasi produk taktik dilakukan oleh ahli kemudian diuji cobakan kepada anak usia 14-15 tahun.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Sugiyono. Menurut Sugiyono (2015: 409) langkah-langkah penelitian

pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan seperti di bawah ini:



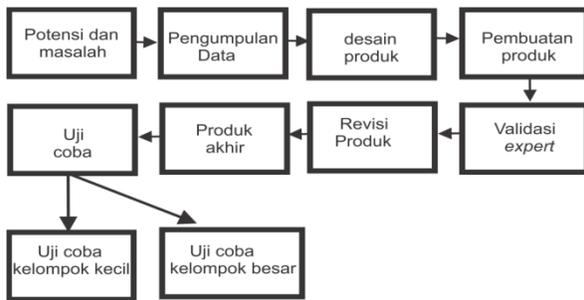
Gambar. Langkah-langkah penggunaan Metode (R&D)

Sumber: Sugiyono (2015: 409)

Penelitian pengembangan ini secara procedural melewati beberapa tahap yang telah dijelaskan pada bagian atas. Penelitian pengembangan ini akan dilakukan dengan memulai dari desain produk, validasi, revisi, dan uji coba lapangan. Peneliti akan melakukan pengembangan sesuai dengan prosedur pengembangan tersebut.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pengembangan media taktik menyerang sepakbola usia 14-15 tahun berbentuk *blog*. Penelitian ini media *blog* yang menyajikan audio video visual beserta keterangan yang menarik untuk dilihat dan dicermati serta adanya penjelasan dan gerakan yang baru dalam permainan sepakbola. Langkah-langkah yang telah dituangkan atau telah di kemukakan di atas bukan langkah yang harus di ikuti, oleh karena itu pengembangan ini peneliti hanya memilih beberapa langkah. Langkah yang diambil akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari identifikasi potensi masalah sampai ke pengumpulan informasi, peneliti langsung melanjutkan rancangan pembuatan desain produk yang berupa media *blog*. Setelah itu produk yang dibuat oleh peneliti harus di uji coba dulu melalui tahap validasi ahli. Setelah uji coba oleh ahli dan hasilnya valid dan reliable, maka media *blog* akan dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut adalah alur jalannya ataupun langkah-langkah dalam penelitian ini:



Gambar. Model pengembangan taktik menyerang dalam sepakbola berbasis *blog*

Berdasarkan model atau langkah-langkah penelitian pengembangan yang digambarkan di atas maka dapat diringkas ke dalam beberapa tahap sebagai berikut ini :

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti mencari dari berbagai macam referensi melalui berbagai macam sumber salah satu diantaranya adalah buku latihan sepakbola metode baru serangan karya Eric C. Batty dan buku berbagai macam taktik menyerang dalam sepakbola. Identifikasi juga melihat dari cara bermain anak usia 14-15 tahun, taktik apa yang digunakan dan gerakannya ketika bertanding. Tujuan dari tahap ini adalah agar pengetahuan materi tentang taktik menyerang dalam sepakbola dapat menambah informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya informasi yang banyak mampu mengetahui potensi masalah yang ada dan masalah yang terjadi. Setelah mendapatkan informasi yang lebih. Selanjutnya akan dianalisis oleh peneliti sehingga hasilnya dapat merencanakan pengembangan yang akan dilakukan.

2. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan bahan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan cara melakukan observasi di pertandingan sepakbola anak usia 14-15 tahun ketika PPL dan ketika ada pertandingan-pertandingan anak usia 14-15 tahun.

3. Desain Produk

Peneliti merancang produk ini, yang pertama dilakukan adalah membuat statistik gerak permainan yang sering digunakan anak usia 14-15 tahun dan melihat buku karya Eric C. Batty yang berjudul latihan sepakbola metode baru serangan. Setelah itu dirumuskan model taktik yang tepat agar anak tidak susah melakukan namun tetap tidak mengurangi

kefektifitas intensitas penyerangan. Dalam proses pengerjaannya dikerjakan dengan aplikasi *adobe after effect* sebagai media utama membuat audio video visual animasi.

4. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah membuat produk audio video visual dan akun *blog*. Semua sesuai dengan yang akan di publikasikan serta akan penuh warna, musik, model dan penjelasan yang menarik.

5. Validasi Produk

Setelah pembuatan audio video visual taktik dan akun *blog*. Selanjutnya adalah tahap validasi dari *expert*. Dimana *expert* akan menguji atau memberi nilai dari produk *blog* tersebut. Apakah materi tentang taktik menyerang dalam permainan sepakbola sudah tepat atau belum. Serta menilai dari segi tampilan *blog* apakah sudah bagus dan memberi kemudahan bagi yang melihat.

6. Revisi Produk

Revisi dilakukan ketika hasil penilaian kelayakan oleh *expert* pada produk awal sehingga menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

7. Produk Akhir

Produk akhir dihasilkan setelah melalui beberapa tahap revisi dan dinyatakan layak pada saat validasi *expert* pada tahap kedua.

8. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk akan dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian kelayakan dari *expert* bahwa produk ini sudah siap di uji coba di lapangan. Dalam uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tujuan dilakukan uji coba ini adalah agar data yang di dapatkan sebagai dasar menetapkan kualitas produk media taktik menyerang dalam permainan sepakbola berbasis *blog*. Data dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan media taktik menyerang berbasis *blog* yang merupakan produk akhir. Dengan dilakukan uji coba ini maka media taktik menyerang berbasis *blog* teruji dan sudah layak digunakan sebagai sumber belajar.

Desain Penelitian

1. Desain Uji Coba

Penelitian pengembangan desain uji coba sangat diperlukan untuk mengetahui kualitas produk media taktik yang telah dikembangkan oleh peneliti. Produk media taktik berbasis *blog* tersebut diuji kelayakannya oleh *expert*. Penilaian produk selanjutnya akan direvisi oleh peneliti. Setelah revisi produk, peneliti akan melakukan penilaian kelayakan produk pada pelatih, kemudian dilakukan revisi jika diperlukan.

2. Subjek Coba Kelompok Kecil dan Besar

Menurut Sugiyono (2015: 300) *snowball sampling* adalah teknik pengambilan sumber data dari yang sedikit belum memberikan data yang lengkap, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Dengan demikian jumlah sampel menjadi besar.

Subjek coba disini adalah siswa sekolah sepakbola usia 14-15 tahun. Uji coba dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil dengan subyek berjumlah 5 orang yang diambil dari Sekolah Sepakbola AMTRI usia 14-15 tahun. Pada tahap kedua uji coba kelompok besar dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 15 peserta diambil dari Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner. Menurut Sugiyono (2015: 162) menjelaskan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Bentuk angket/kuesioner dalam penelitian ini berupa angket tertutup karena peneliti memberikan alternatif jawaban pada kolom yang disediakan. Angket yang diberikan berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui produk pengembangan taktik menyerang berbasis *blog* layak atau tidak untuk dijadikan sebagai media latihan.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan media taktik menyerang berbasis *blog* sebagai sumber

latihan. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas sumber latihan yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang sesuatu hal. Pengisian angket dilakukan oleh responden dengan memilih salah satu jawaban yang tersedia dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Tabel 1. alternatif jawaban dan skor penilaian skala *Likert*

Alternatif jawaban	Skor untuk pertanyaan	
	positif	negatif
Sangat baik	5	1
Baik	4	2
Cukup	3	3
kurang	2	4
Sangat Kurang	1	5

Sumber : Sugiyono (2015: 135)

4. Teknik Analisis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif lebih berwujud angka-angka hasil pengukuran atau perhitungan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian. Kemudian peneliti mempersentasikan dengan menggunakan rumus

$$Persentase = \frac{\text{jumlahskoryangdiperoleh}}{\text{totalskormaksimal}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto (2009: 44) data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan dapat diproses dengan cara di jumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan. Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan kategori kelayakan media. Berikut adalah pengelompokan yang dibagi sesuai dengan 5 kategori pada skala *Likert*

Tabel 2. Daftar persentase kelayakan

No.	PERSENTASE	KELAYAKAN
1	<21%	Tidak baik
2	21%-40%	Kurang baik
3	41%-60%	Cukup baik
4	61%-80%	Baik
5	81%-100%	Sangat baik

Sumber : Arikunto (2009: 44)

Hasil dan Pembahasan

Tahap perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan observasi ke lapangan terutama di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000, mencari buku sebagai referensi, mencari hasil penelitian yang relevan sebagai acuan penelitian serta mencari informasi tentang cara membuat *blog*. Dari hasil observasi ditemukan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Hasil observasi menyatakan bahwa perlu adanya banyak macam variasi latihan taktik untuk anak usia 14-15 tahun.
- b. Hasil observasi menyatakan bahwa atlet perlu banyak referensi sebagai bahan belajar mengenai taktik menyerang.
- c. Hasil observasi menyatakan bahwa perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mudah diakses sewaktu-waktu tentang taktik sepakbola

Pengembangan Produk Awal

Tahap pertama dalam pengembangan produk awal adalah mengamati statistik gerak penyerangan dan melihat buku-buku yang membahas tentang taktik menyerang. Tahap kedua adalah merumuskan dan membuat desain dari taktik yang telah diamati. Tahap ketiga membuat audio video visual taktik. Tahap keempat adalah membuat *blog*. Tujuan membuat audio video visual agar materi taktik yang akan disampaikan mudah untuk dipahami atlet

Validasi Produk

- a. Tahap Validasi Pertama

Pengembangan model media latihan taktik menyerang dalam permainan sepakbola berbasis *blog* ini divalidasi oleh para *expert* dibidangnya. Tinjauan dari para ahli menghasilkan beberapa yang harus direvisi sebagai berikut. *Expert* yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Nawan Primasoni, S.Pd.Kor.M.Or yang memiliki keahlian dibidang materi kepelatihan sepakbola dan dibidang media untuk pembelajaran sepakbola..

Dalam tahap ini pengembangan model media latihan taktik menyerang dalam

permainan sepakbola usia 14-15 tahun berbasis *blog* dapat disimpulkan dari hasil validasi oleh *expert* mendapatkan skor 115 dengan rerata 82%. Dapat dikategorikan “sangat baik”. Sehingga pengembangan model media latihan taktik menyerang usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* dapat mengambil data di lapangan dengan catatan beberapa revisi. Berikut beberapa saran yang harus diperbaiki :

- a. Harus jelas sumber materi sebagai acuan membuat taktik
- b. Musik yang diberikan sifatnya yang memberi semangat
- c. Didalam *blog* nama peneliti dicantumkan yang utama, setelah itu dosen pembimbing dan *expert*
- d. Setiap gerakan pemain diberi penjelasan nama dari gerakannya
- e. Durasi waktu ketika perpindahan gerakan durasinya sedikit dibuat agak panjang
- f. Diberi penjabaran mengenai maksud taktik yang digunakan dibagian bawah
- g. Diberi penjelasan dan fungsi gerakan pemain dibagian bawah
- b. Validasi Tahap Kedua

Expert yang menjadi validator tahap kedua dalam penelitian ini adalah Nawan Primasoni, S.Pd.Kor.M.Or yang memiliki keahlian dibidang materi kepelatihan sepakbola dan dibidang media untuk pembelajaran sepakbola.

Pada tahap validasi kedua, pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* mendapatkan skor 120 dan rerata 85% dan dikategorikan “sangat baik” serta dinyatakan layak untuk diuji cobakan pada pelatih dan atlet. Sehingga pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun berbasis *blog* bisa melanjutkan penelitian ke tahap berikutnya.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh *expert*. Revisi dilakukan sebanyak satu kali yaitu saran yang diberikan dari *expert*. Menurut *expert* pada tahap

validasi pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* mengalami revisi pada :

1. Tidak jelasnya sumber materi taktik
2. Tidak adanya musik dalam video
3. Didalam *blog* tidak dicantumkan nama peneliti, dosen pembimbing dan *expert*
4. Tidak adanya kejelasan nama gerakan setiap gerakan taktik
5. Taktik setiap gerakan pemain dan bola dibuat agak panjang
6. Tidak adanya keterangan mengenai penjelasan judul taktik
7. Tidak adanya penjelasan dan fungsi taktik pergerakan pemain

Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kecil dilakukan kepada 1 pelatih dan 5 atlet usia 14-15 tahun Sekolah Sepakbola AMTRI. Dimana pengambilan data diambil di lapangan Tridadi. Hasil angket uji coba kelompok kecil

Hasil angket kelompok kecil dari pelatih dan atlet mengenai pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* sebesar 347 dengan rerata 83% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Artinya bahwa media tersebut layak untuk diuji cobakan ke tahap berikutnya.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba lapangan dilakukan kepada 16 subjek, yaitu 1 pelatih dan 15 atlet usia 14-15 tahun Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000. Dalam tahap uji coba kelompok besar terdapat 14 butir pertanyaan. Dimana dari 14 pertanyaan sebagai alternatif jawaban diisi kriteria skor penilaian. Didalam kriteria tersebut ada 5 kategori yang menunjukkan besarnya skor dari alternatif jawaban yang ada. Hasil dari kolom yang dicentang akan menggolongkan masuk kriteria mana. Jumlah skor akan mempengaruhi hasil dari rata-rata. Hasil rata-rata akan menggolongkan keseluruhan kualitas produk termasuk dalam kriteria mana.

Hasil uji angket pelatih dan atlet di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 mengenai pengembangan model media latihan taktik

menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* menunjukkan penilaian sebesar 946 dengan rerata 84% dapat dikategorikan “sangat baik”. Sehingga pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* baik digunakan sebagai media pembelajaran latihan sepakbola.

Pembahasan

Pada awal pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk berupa materi model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun, pelatih, dan masyarakat umum. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian, proses pengembangan, proses perencanaan, proses produksi, tahap validasi, dan tahap uji coba. Setelah tahap produksi awal audi video visual dan *blog* selesai, selanjutnya dilanjutkan ke tahap validasi oleh *expert*. Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar.

Proses validasi oleh *expert* menghasilkan kualitas produk yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk awal. Dalam proses validasi dilakukan sebanyak dua kali. Dimana ketika tahap pertama digunakan untuk melihat kualitas produk apakah perlu untuk direvisi agar lebih menarik, berkualitas dan sesuai dengan prosedur penelitian. Untuk validasi tahap kedua dilakukan setelah peneliti merevisi produk. Setelah revisi selesai validator memberikan validasi untuk memastikan bahwa produk benar-benar sudah layak untuk digunakan atlet, pelatih, dan masyarakat umum.

Proses ujicoba dilakukan setelah proses validasi selesai. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali. Tahap pertama dilakukan uji coba kelompok kecil dan tahap kedua dilakukan ujicoba kelompok besar. Tahap pertama uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 1 pelatih dan 5 atlet sebagai subjek. Tahap kedua uji coba kelompok besar dilakukan oleh 1 pelatih dan 15 atlet sebagai subjek. Setelah tahap uji coba selesai, selanjutnya peneliti mengolah data dari hasil uji coba. Dari hasil olah data menunjukkan

bahwa pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun berbasis *blog* masuk dalam kriteria “sangat baik” untuk kelompok kecil dan kriteria “sangat baik” untuk kelompok besar.

Atlet sangat antusias ketika mempelajari taktik yang ada dalam *blog*. Isi taktik menarik karena didukung warna dan objek video yang menarik perhatian. Taktik ini juga membuat kreatifitas atlet semakin meningkat. Atlet menjadi lebih banyak berkreasi di lapangan untuk mencetak gol. Taktik juga menambah wawasan atlet mengenai taktik menyerang.

Adapun kelebihan dari produk ini adalah (1) taktik langsung disesuaikan dengan situasi bermain; (2) Peneliti telah mempertimbangkan dari 4 sumber sebagai acuan membuat taktik; (3) Taktik mudah dipahami dan dilakukan; (4) Media yang digunakan bisa diakses siapa saja yang ingin mempelajari taktik menyerang dalam sepakbola; (5) Pembaca tidak perlu mengeluarkan uang banyak untuk mempelajari taktik; (6) Adanya penulisan arahan gerak pemain mempermudah pembaca untuk memahami taktik.

Kelemahan dari produk ini adalah (1) Jumlah taktik tidak terlalu banyak. Ketika atlet ingin mempelajari berbagai macam taktik lainnya sudah tidak ada lagi. Sehingga atlet merasa kurang puas hanya mempelajari taktik yang sedikit; (2) taktik tidak bisa didownload sehingga harus selalu terhubung dengan internet; (3) bentuk pemain yang tidak bisa mirip seperti pemain sepakbola; (4) Efek gerak pemain terkesan datar. Kelemahan tersebut menjadikan peneliti mengupayakan pengembangan produk taktik menyerang lebih banyak lagi agar atlet semakin banyak pengetahuan tentang taktik menyerang.

Pengujian produk dilakukan mulai dari *expert*. Setelah itu dilakukan pengujian kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil dari pengujian akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengujian *Expert*

Hasil validasi dari *expert* tahap pertama menunjukkan persentase rerata skor sebesar 82% dengan total nilai 115. Persentase rerata tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” sebagai pembelajaran latihan taktik. Hasil validasi dari *expert* tahap kedua menunjukkan persentase rerata skor sebesar 85% dengan total nilai

120. Persentase rerata tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” sebagai media pembelajaran taktik. Dari hasil validasi yang menunjukkan “sangat baik” maka peneliti bisa melanjutkan ke tahap pengujian kelompok kecil dan kelompok besar.

2. Pengujian Kelompok Kecil

Hasil dari uji angket dari kelompok kecil diisi oleh 1 pelatih dan 5 atlet di Sekolah Sepakbola AMTRI menunjukkan persentase rerata skor sebesar 83% dengan total nilai 347. Persentase rerata tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil persentase yang termasuk dalam kategori “sangat baik” maka pengembangan taktik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Situasi uji coba kelompok kecil ketika pengambilan data pengembangan model media latihan taktik menyerang dalam permainan sepakbola untuk usia 14-15 tahun berbasis *blog* terhadap atlet memiliki antusias yang tinggi dan mengamati detail setiap gerakan. Atlet melihat semua model taktik menyerang yang ada dalam *blog* dan bertanya-tanya untuk memastikan pemahaman atlet. Ketika sedang melihat video, atlet sudah tidak sabar ingin segera mencoba mempraktekan taktik. Atlet menjadi lebih semangat lagi dalam latihan. Merasa ada suatu penyegaran dalam taktik bermain dan pemahaman baru tentang taktik.

3. Pengujian Kelompok Besar

Hasil dari uji angket dari kelompok kecil diisi oleh 1 pelatih dan 15 atlet di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 menunjukkan persentase rerata skor sebesar 84% dengan total nilai 946. Persentase rerata tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil persentase yang termasuk dalam kategori “sangat baik” maka pengembangan taktik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Situasi ketika pengambilan uji coba kelompok besar yaitu anak-anak sambil mempersiapkan untuk latihan, mereka melihat taktik melalui *handphone*. Mereka nampak antusias dengan taktik yang ada dalam tampilan. Antusiasme terlihat dari cara mereka serius memperhatikan setiap gerakan taktik yang berjalan. Setelah melihat mereka melakukan pemanasan dan langsung mempraktekan taktik mengikuti arahan dari peneliti. Dengan adanya nama taktik di setiap gerakan pemain dan arah bola membuat

atlet mudah mengingat dan memahami gerakannya. Atlet merasa mendapatkan pengalaman baru dalam bermain sepakbola terutama dalam hal taktik penyerangan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* dikategorikan “sangat baik” digunakan sebagai media pembelajaran latihan dan sumber pengetahuan bagi atlet, pelatih dan masyarakat umum. Hal ini dapat dilihat berdasarkan persentase hasil penelitian dari *expert* sebesar 85 %. Selain itu berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase rerata sebesar 83% dan hasil penelitian kelompok besar diperoleh total persentase rerata sebesar 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* layak atau baik digunakan untuk atlet, pelatih, dan masyarakat umum sebagai media pembelajaran taktik.

Saran

1. Bagi pelatih, agar dapat memanfaatkan model latihan taktik menyerang untuk memberikan variasi dalam latihan maupun pertandingan sepakbola.
2. Bagi atlet, agar lebih mau mempelajari, memahami dan mempraktekan taktik menyerang yang telah dikembangkan.
3. Bagi Peneliti lain agar terus mengembangkan media taktik dalam permainan sepakbola

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Broto, G. S. D. (Februari 2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. SIARAN PERS NO.17/PIH/KOMINFO/2/2014

Primasoni, N. & Sulistyono.(2016). *Pedoman Menyusun Formasi dan Strategi Bermain Sepakbola*. Yogyakarta: Fak.Ilmu Keolahragaan UNY.

Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Primasoni, N. (2012). *Sepakbola, Kompetisi, Dan Anak Usia Dini*. Jurnal Olahraga Prestasi 8(2), 123-131.